




OPINIÓN EN MODO HARDCORE

NOVIEMBRE 2015

NÚMERO 32

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

Ghost Games apuesta por la velocidad y el estilo en esta nueva entrega de la saga. ¿Cumplirá con las expectativas?

# NEED FOR SPEED ¿LLEGA A LA META?

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

# Un salto imprescindible

Es, a estas alturas, una verdad indesmentible. La séptima generación de consolas, aquella que tuvo como estrellas a la Xbox 360 de Microsoft y a la PlayStation 3 de Sony está llegando a su fin. Y en buena hora.



**Jorge Maltrain Macho**
**Editor General**

Cuando se cumplen dos años del lanzamiento de sus sucesoras, Xbox One y PlayStation 4, no hay razones objetivas para que alguien que se considera un jugador regular se reste de dar el salto generacional de una vez por todas.

Ya no se trata sólo de la obvia diferencia en calidad gráfica, notoria desde el principio, pero mucho más evidente a estas alturas. Ni tampoco de la fluidez de la experiencia, que es mucho más radical al pasar de una PS3 a una PS4 y quien haya tenido las dos sabrá de qué hablo.

A estos dos factores se suman, hoy en día, otros dos de tanto o más peso. El primero es que las versiones para "la generación pasada" se están convirtiendo en un verdadero chiste. Y el ejemplo más claro es el del próximo **Call of Duty: Black Ops 3**.

## Equipo de TodoJuegos

**DIRECTOR**
Rodrigo Salas

**JEFE DE PRODUCCIÓN**
Cristian Garretón

**EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR**
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Jorge Rodríguez
#Caleta



Andrea Sánchez
#Eidrelle



Luis Puebla
#D_o_G

Como leerán en el artículo de esta edición, las versiones de PS3 y 360 adolecerán de un aspecto que para muchos puede ser banal, pero que no deja de ser importante: la campaña.

Las excusas se explican en la nota, pero no son más que excusas. La razón no es otra, a mi juicio, que desinterés. En los principales mercados la gran mayoría de los gamers ya dio el salto. Y las cifras de venta oficiales así lo indican.

No en vano entre PS4 y Xbox One ya han vendido casi 40 millones de consolas en el mundo, un mercado que ya sostiene por sí solo cualquier gran proyecto. Algo que están entendiendo estudios como Electronic Arts, que se la jugó con el próximo **Star Wars: Battlefront**.

Y una cifra, por cierto, que se debiera incrementar en algunos millones más luego de este periodo navideño.

¿Por qué siguen sacando, entonces, versiones capadas y no sinceran la ecuación? Difícil saberlo. ¿Avaricia? Puede ser. Lo cierto es que el hecho de no querer soltar a un mercado que todavía tiene varios millones de consumidores, al final, termina convirtiendo la experiencia en algo desagradable y hasta discriminatorio.

Si van a sacar una versión para 360 o PS3, háganlo... **¡pero háganlo bien y no a medias!**

¿Y la segunda razón? Es simple: **el catálogo**. Lo que se refuerza con el hecho de que hay varios imprescindibles exclusivos de la generación, como **The Witcher III**, **Bloodborne**, **Halo 5** o los próximos **Battlefront** o **Fallout 4**.

Y la lista sólo se engrosará en los próximos meses, que vienen cargados de estrenos.

El cambio ya llegó y me alegro de que ocurra, porque es el paso que falta para que los estudios comiencen a sacarle el potencial, sin restricciones, a PS4 y One.

La séptima generación, que tantas alegrías nos dio, nació hace exactos diez años. Es hora de dejarla morir en paz...




**David Ignacio P.**
#Aquosharp



**René Quezada**
#Lynhänder



**Ignacio Ramírez**
#Mumei



**Rafael Inostroza**
#Bad Seed 91



UNA PRODUCCIÓN DE




UNA REALIZACIÓN DE



# Indice











# Bienvenidos AL APOCALIPSIS

**Fallout 4 apunta a convertirse en uno de los mejores juegos de este año, con una historia que nos vuelve a colocar en un Estados Unidos devastado tras un ataque nuclear.**

Rafael Inostroza
#BadSeed91


CKET
Nuka
N

Llega noviembre y con él uno de los juegos más esperados de los últimos años: **Fallout 4**, juego de RPG de mundo abierto de **Bethesda**, estudio conocido además por sagas tan populares como **The Elder Scrolls**.

Aunque lleve el número 4, en rigor será la quinta entrega de la saga Fallout (no olvidemos a New Vegas) y estará basado en las locaciones post-apocalípticas de **Boston**, ciudad en la cual el jugador emergerá desde un refugio subterráneo a las que se conoce como bóvedas ("vaults" en inglés).

Es un juego con un componente rolero, por lo que el completar misiones y adquirir experiencia nos permitirá subir de nivel a nuestro personaje, permitiéndole así obtener nuevas habilidades. Todo con una vista en primera o tercera persona a elección, para explorar un mundo abierto que nos abrirá las puertas a una jugabilidad no lineal.

Como es habitual en la saga, miembros extra podrán acompañarnos en nuestras aventuras y ayudarnos en las batallas. De hecho, **ya sabemos que serán 12 los personajes que podrán sumarse a nuestro grupo**, pero cabe hacer notar que no podremos llevarlos a todos al mismo tiempo, claro, y que podremos forjar una relación sentimental con algunos.

Entre las novedades para esta versión, en relación a antiguas entregas, esta la habilidad del jugador de **construir edificios e ítemes** y usarlos para construir refugios, pudiendo con ello atraer a personajes no jugables para habitar dichas locaciones.

Dichas "ciudades" pueden abastecerse con poder eléctrico, usando un sistema de línea de poder dinámica. Además de los personajes no jugables, también podrán habitar estas ciudades mercaderes, pero en ambos casos, el jugador debe de proveer sustento al crear comida y construir puntos de agua. El jugador puede crear varias defensas alrededor de sus ciudades, tales como torretas o trampas, para defenderse de posibles ataques.

Otra novedad está además desde el lado de una total actuación de las voces y conversaciones dinámicas, las cuales tendrán **más de 111 mil líneas de dialogo**, pudiendo elegir abandonar la conversación en cualquier momento.

Enemigos ya clásicos como las mole rats, los raiders, los super-mutantes, los temibles deathclaws o los feral ghouls retornan en Fallout 4, además del compañero **Dogmeat**, que es incapaz de morir.

El **Pip-Boy** vuelve también... y en gloria y ma-




jestad, permitiendo al jugador revisar estadísticas, mapas, datos e ítems, incluyendo la adición de juegos que puedes disfrutar utilizando el aparatejo, si es que encuentras los cartuchos necesarios.

Hasta ahora sólo se han mostrado dos de estos juegos: **Red Menace**, que es muy al estilo del original Donkey Kong, y **Atomic Command**, el cual vendría a ser como un Space Invaders.

Otra característica jugable que hace su retorno es el **Sistema de Focalización Asistida de Vault-Tec (VATS)**, el cual cumple un rol clave en los combates.

Mientras se usa, el combate en tiempo real se ve frenado y las acciones se muestran desde varios ángulos de cámara, en una versión computarizada del "tiempo de bala". Distintas acciones están limitadas por los puntos de acción y el jugador puede apuntar a partes corporales para atacar o causar lesiones específicas. Por ejemplo, disparar a la cara para muertes instantáneas o enceguecer al enemigo, dañar las piernas para ralentizarlo o desarmar al oponente apuntando a sus armas.

Un cambio en este sistema es que en vez de tener una posibilidad al azar de infligir un ataque crítico, ahora po-

drás realizarlo con sólo apretar un botón. Sin embargo, esta opción requiere una recarga después, así que la estrategia será un factor.

Otra característica que vuelve es la del sistema de progreso llamado **SPECIAL**, que es un acrónimo (en inglés) de siete características esenciales de nuestro personaje: fuerza, percepción, resistencia, carisma, inteligencia, agilidad y suerte.

Cuando el jugador logra suficientes puntos de experiencia para subir de nivel, adquiere una nueva habilidad y, mientras asigne más puntos a alguna estadística, más habilidades pueden adquirirse.

Algunas de esas habilidades pueden mejorarse para aumentar su eficiencia y lograr adquirir aún más. Existirán alrededor de 275 disponibles y, ojo, **no habrá un nivel máximo** y el juego seguirá abierto para







ser disfrutado una vez que la historia principal ya esté terminada.

## HISTORIA Y MODS

Fallout 4 se desarrollará dos siglos después de una guerra que llevó a un holocausto nuclear en el 2077, aproximadamente al mismo tiempo que los eventos ocurridos en Fallout 3, pero a diferencia de títulos previos comienza el día en que las bombas caen: el 23 de octubre de 2077. Nos tocará entrar a la **Bóveda 111**, donde la vida se desarrollará por 200 años.

Otra de las novedades del juego es la presencia de los **mods en consola**. Sí, esas modificaciones que los usuarios le hacen a los juegos y que permiten hacer cosas que, según la programación inicial, no eran posibles. Si bien se podrán descargar y usar en Xbox One y PlayStation 4, no se podrán crear en ellas, pues eso será posible sólo en la versión de PC. Esto lo ha aclarado **Pete Hines**, directivo de Bethesda Softworks, al afirmar que "los mods serán jugables en consolas, pero la herramienta para crearlos no se estrenará en ellas".

Al ser consultado si eso indicaba que podría haber mods de pago, se limitó a señalar que **"estamos trabajando en una plataforma que permita a cualquiera subir un mod"** usando la red de Bethesda.



Hines también ha entregado detalles sobre la optimización del juego, garantizando que correrá a 30 frames por segundo sólidos en PlayStation 4 y One que los usuarios de consolas quedaran complacidos con los resultados.

Se ha hecho público, además, el soporte de **Remote Play** de Fallout 4 a través de la PlayStation Vita, confirmando así una función dedicada a esa funcionalidad, a cargo de **Josh Hamrick**, uno de los diseñadores que estuvo a cargo de esa función en Destiny.

Tal como anunció Bethesda hace unos días, **Fallout 4 ya está terminado**, así que no habrá retrasos en su lanzamiento, como viene pasando con muchos juegos en estos meses, estando ya listo el juego para su venta en esta misma quincena.



## 101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR

# ANTES DE MORIR

**Estamos cerca del final de nuestra lista de títulos imperdibles, sumando diez títulos más para quienes decidan probar estas piezas imborrables.**

**Jorge Rodríguez M.**
**#Kekoelfreak**

Un fotografo trabajando a contrareloj. Un albino hijo pródigo. Un toque divino en el postapocalipsis. Un marsupial australiano al rescate de sus comparsas. Unos hermanos enfrentados por el cruel destino. El padre de los crossovers peleones. Un experimento tecnológico fuera de control narrativo. Un lujazo apócrifo de once por lado. Una arquitectura engañosa e ilusoria. Un supersoldado de carga limitada.

Hay tanto título injustamente olvidado, tanto consagrado superventas, tanto experimento que terminó siendo germen de importantes tendencias sin los cuales no podríamos entender la industria actual… y aún más titánica tarea es vencer el prejuicio y abordar juegos que por simple fanboyismo no hemos tocado ni con un palo. Ahí tienen platino meritorio: ganarle al absurdo camiseteo y valorar como se debe la historia reciente del entretenimiento interactivo.

## 41 Double Dragon



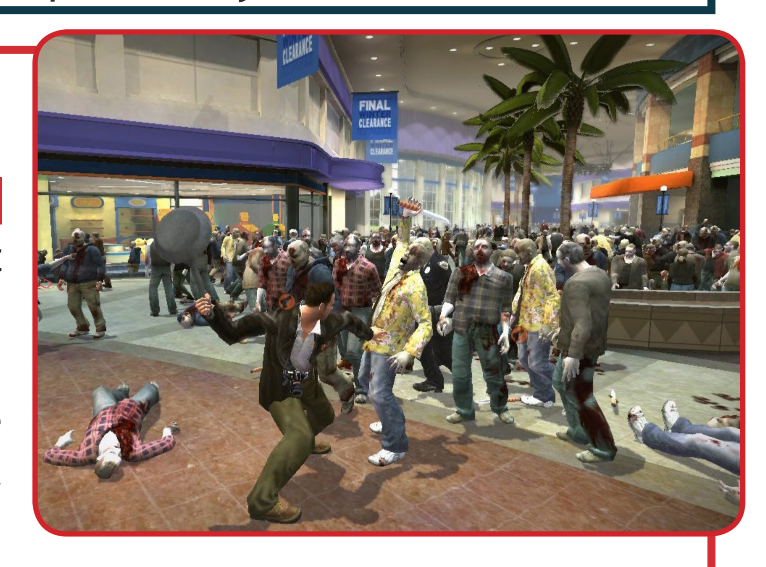

1987 | Arcade

El sucesor tecnológico del Renegade de **Taito**, es considerado el padre del beat'em up tal como lo conocemos hasta nuestros días y, en el momento de su lanzamiento, fue la sensación de los salones recreativos gracias a sus detallados y coloridos gráficos en un mundo dominado por bandas callejeras.

Hacía gala, además, de una animada violencia, con multitud de inolvidables golpes, de la posibilidad de usar las armas de nuestros enemigos en su contra, de los feroces e hipertrofiados jefes al final de cada nivel (con un reciente spin off retro para Abobo) y, sobre todo, del juego cooperativo que nos permitía controlar a los gemelos Billy y Jimmy en su misión de rescate de Marian desde la guarida de los Black Warriors. Legendario es el agridulce final sorpresa, que ya se hubiera querido Kojima en un Metal Gear.




## Dead Rising




2006 | Xbox 360

Injustamente infravalorado, tal vez por salir al inicio de la generación o por ser exclusivo de Xbox 360, la obra de Inafune para **Capcom** tiene la osadía de, como decían en Kotaku, crear un género nuevo que mezcla beat'em up con el bullet hell, que llena de enemigos la pantalla en un sandbox de espacios reducidos, que no nos da tanta libertad porque nos limita con tiempo. La escabechina montada por el fotógrafo Frank West en ese mall infectado de zombis es una oda a las armas de usar y tirar hechas hasta con el objeto más inverosímil. Un homenaje al cine de descuartizamientos de Romero y Peter Jackson, un asomo por el abismo de personas al límite que se transforman en monstruos psicopáticos que serán nuestros bosses y un constante tira y afloja parodia-acción-sensación de emergencia que no pudo ser imitada.

## 39 Monument Valley

**2014 | iOS y Android**

Volver a la ética del arcade que consagra el puzzle como desafío mental. El estudio **Ustwo** se nutre de Echochrome, lo pinta de colores y le otorga una narrativa por sustracción que nos sumerge en esos niveles isométricos herederos de las ilusiones ópticas de MC Escher, dotando a la arquitectura de cada uno de sus escenarios de un protagonismo inusitado, lo cual enlazan con las rotaciones en 3D que tenía Fez en la búsqueda de caminos, soluciones y salidas.



El apartado artístico de este juego para smartphones agrega una capa de experiencia imprescindible a un título que se puede acabar en apenas una hora, pero que gracias a ella conecta al jugador con el juego más desde la experiencia contemplativa de escenarios bellamente melancólicos y decadentes que desde la acción y reacción.

## 38 Crash Bandicoot

**1996 | PlayStation**

La aventura original del peraméliso mutado, que se convirtió en la mascota extraoficial de la primera consola de Sony, es ahora un eco de la edad de la inocencia, la era de los cielos azules y el follaje en reverdor en nuestras pantallas.



El 3D daba sus primeros pasos y este plataformas de una **Naughty Dog** que comenzaba su camino hacia la consagración se ganó el corazón de una generación que quería soltarle la mano a Mario y exaltó las capacidades del hardware del nuevo contendor en la guerra de consolas.

No fue revolucionario en mecánicas, pero Crash rebozaba carisma con su actitud arremolinada, su defensa de la fauna nativa australiana, sus coleccionables y sidekicks sacados del vudú y, sobre todo, de su desenfadada propuesta directa y rejugable. Y sin olvidar, claro, a unos villanos queribles y a la altura.

## 37 The King of Fighters '94

1994 | Arcade y Neo Geo CD




No es sólo el primer juego de peleas que reunió a las estrellas de muchos juegos de una compañía , **SNK**, sino que también incorporó el concepto de equipos preconfigurados, eliminando el de rounds y sustituyéndolo por victorias sobre cada uno de los oponentes. Se dio el lujo de profundizar y pulir las mecánicas de lucha ya conocidas de los Fatal Fury/Art of Fighting. Apostó por un diseño heredero del anime tanto visualmente como en la historia, siendo ésta tan importante que las secuelas se agrupan en sagas y cada personaje tiene una harto más desarrollada que lo habitual en el género y las rivalidades con otros peleadores tienen mucho sentido. Un apartado artístico para dejar con la boca abierta, animaciones fluidas y detalladas y explosivas combinaciones y superpoderes coronan a KoF como un imprescindible de los juegos de lucha.

## 36 Halo: Combat Evolved

2001 | Xbox, PC y Mac OS

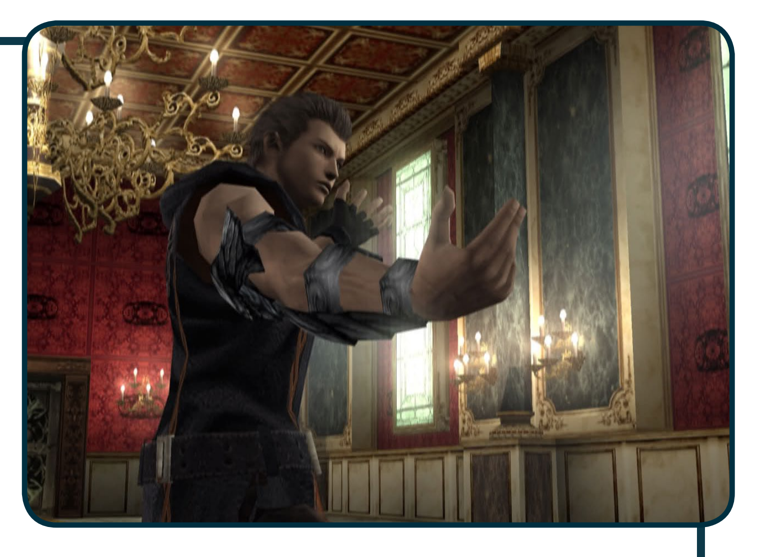


El solitario defensor del honor de la primera consola de Microsoft trajo consigo la adicción al combate multijugador que sólo se había disfrutado en los FPS existentes en PC. La capacidad de portar apenas dos armas y la regeneración automática de energía nacen con este título de **Bungie**, que también se destacó por unos mapeados amplios y complejos, muy de vieja escuela, por el uso de vehículos terrestres y aéreos y por el altísimo y desafiante nivel de la inteligencia artificial enemiga. Los enfrentamientos en deathmatch de hasta 16 jugadores en LAN nunca se lucieron tanto en consolas como con la saga de Master Chief, que además tiene el honor de ser la más cercana adaptación a la novela "Ender's Game" de Scott Card que podremos alguna vez jugar y que, por poco, fue un RTS clon de Myth exclusivo de Mac OS.

35

## God Hand

2006 | PlayStation 2



El hack and slash había robado el trono de la acción machacabotones en la era del 3D y el canto de cisne de **Clover Studio** nos recordó que a puños limpios se reinterpreta la historia de forma magistral.

La lucha del "Mano de Dios" contra los demonios de turno tiene el sello de un Hokuto no Ken adaptado por el más febril y paródico Takashi Miike poblando de enanos, travestis y orondos enemigos cada rincón de este yermo postapocalíptico.

Más de 100 combos que podremos personalizar a nuestra real gana más una ruleta que permite ejecutar mortíferos golpes nos permitirá superar las extensas y difíciles batallas con los bosses de turno, siendo necesario enfrentar cada combate con estrategia y aprendizaje de derrotas anteriores.

God Hand es un proto Darks Souls que pide a gritos un remaster HD.

34

## Portal 2

2011 | PS3, 360 y PC



Todos ya saben que "The cake it's a lie", así que no se podía esperar mucho de una secuela a un juego que era el pariente pobre dentro del pack Orange Box de **Valve**. Pero el mito de la inteligencia artificial más cabrona de los videojuegos, el mejor villano de la generación pasada, el metajuego por excelencia, podía dar más de sí y expandir aún más su mito. Vínculos con Half Life, nuevas formas de enfrentar los puzzles gracias a los gels, más misteriosos meta-mensajes en derruidos laboratorios, Wheatley, una campaña cooperativa con dos robots como protagonistas, GlaDOS en una papa, Cave Johnson y el salto definitivo del gameplay en sí mismo como forma de expresión narrativa, convierten a la secuela de Portal en una obra maestra del videojuego sobre la que muchos otros títulos se seguirán mirando por años.

## 33 International Super Star Soccer Deluxe

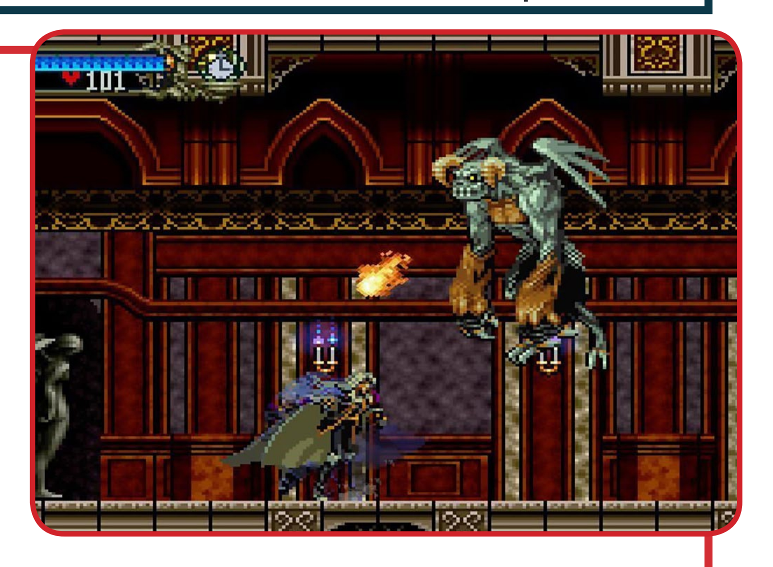
1995 | SNES, Mega Drive y PSX




El arribo de la simulación futbolera llegó al videojuego de la mano de Galfano y la otrora gloriosa **Konami**. El juego se lucía con unos graficazos que permitían distinguir físicamente a los jugadores, con detalles como su altura, peinado y número de camiseta. Se podían configurar una multitud de parámetros previos al partido como la estrategia, marcaciones, tendencias ofensivas o defensivas, varias opciones de formación, posiciones personalizadas del jugador... las opciones eran tan complejas que no tienen nada que envidiar a los actuales títulos y al saltar a la cancha el asombro no acababa, gracias a las complejas jugadas que podíamos reproducir, los cobros injustos del árbitro o las lesiones de los jugadores con nombres alterados, al no contar con licencias oficiales. Un clásico de 16 bits que no destiñe frente a los 720p.

## 32 Castlevania: Symphony of the Night

1997 | PlayStation y Sega Saturn




La saga de la familia Belmont tomó un giro inesperado, a la par que exitoso, con la incorporación de la exploración plataformera de los Metroid y el cambio de protagonista al espadachín Alucard, capaz de ganar experiencia, nutrirse con un amplio inventario de armas, amuletos y armaduras y poseedor de habilidades sobrehumanas que desbloquearemos en el trayecto y que le permitirán recorrer por completo el castillo de Drácula, su padre, enemigo al que podremos enfrentar sólo si matamos al falso jefe final de la forma correcta.

El toque rolero de este juego de **Konami**, en este enorme mapa sin niveles ni progresión linear, redefinió por completo a las futuras secuelas y acuñó el concepto de Metroidvania para este subgénero que actualmente goza de un revival saludable y más que bienvenido.



# En busca
# DE UNA IDENTIDAD

**Probamos a fondo la beta abierta que Electronic Arts y Ghost Games pusieron a disposición de todos nosotros para saborear el nuevo Need for Speed. Y esto es lo que pensamos...**

**Ignacio Ramírez Yáñez**
**#Mumei**



Simplemente Need for Speed, a secas, es el título que decide llevar la nueva entrega de la saga, luego de un año de descanso de sus entregas anuales. Esto en un intento de **Electronic Arts** por hacer borrón y cuenta nueva, titulándose como la entrega fundacional, pero a su vez buscando recuperar la esencia de los juegos más exitosos de la saga guiándose por las opiniones de los fans.

En lo que mi respecta, un pensamiento algo contradictorio, sobre todo por la pésima idea de basar conceptos clave en las opiniones de los usuarios, lo que sólo parece dejar en claro que no tienes idea de a qué dirección quieres llevar el volante.

Aviso, por cierto, que el artículo que redactaré a continuación son **mis impresiones respecto a la beta pública** que se dejó jugar hace unas semanas. Así que aprovechare la ocasión para dar una opinión más personal. A fin de cuentas, si quieres saber sólo las características que te ofrecerá esta nueva entrega, tienes miles de web para consultar. En resumen, si pasas de mi opinión, pasa de las próximas páginas.

A cargo de este título está **Ghost Games**, un estudio sueco fundado en 2011 para hacerse cargo de la saga. Está formado en gran parte por ex empleados de **Criterion Games**, encargados de las últimas entregas más correctas de la franquicia: **Most Wanted** (2012) y **Rivals** (2013). Este último a cargo de Ghost Games, pero respaldados por la gente de Criterion. Ambos títulos con la principal "queja" de ser **"demasiado Burnout"**.

Como en los mejores tiempos de la saga, manejaremos por un mundo abierto, una ciudad ficticia llamada **Ventura Bay**, basada en Los Angeles. La mayor parte del tiempo las luces de nuestro auto estarán encendidas, pues inventaron un muy especial ciclo día/noche. La verdad es que no existe el día como tal, sólo el atardecer, una larga noche y el amanecer.

Es claro que lo hacen por un mero tema visual y así potenciar el tema de luces y sombras, **cosa que claramente logra**. También por recibir una ayudita tanto gráfica como jugable para el usuario, al haber menos tráfico en las noches, pero me resultó algo monótono al cabo de unas horas, pues las calles se parecen mucho entre sí.

Contaremos con un nivel de conducción que sirve a modo de **reputación** e irá subiendo a medida que ganemos competencias y nos desarrollemos en los **cinco modos** de conducir (creo que sería más correcto llamarlo estilos) que se nos propone.


MAZDAMULISHA
BOOST



Ford
[HOONIGAN]
[HOONIGAN]
[HOONIGAN]
DUBAI
[HOONIGAN]
Ford

**Velocidad:** Aquí vamos ganando puntos por ir lo más rápido posible.

**Estilo:** Nos premia de acuerdo a lo bien que nos desenvolvamos en el arte del derrape.

**Tuneado:** Nos permite sumar puntos por lo "lindo" que dejamos el vehículo o si en una competencia usas nitro o alguna prestación agregada en el garaje.

**Pandilla:** Nos da puntos mientras más manejemos junto a otros jugadores, ya sean reales o PNJ de la historia.

**Forajido:** Debes escapar de la policía y destruir mobiliario urbano.

Cada uno tiene su color, su tipo de prueba y rostro insignia, para el cual han elegido personas reales que los representan, por ejemplo **Ken Block**, recurrente invitado de los Dirt de Codemasters, representa Estilo. A él se suman otros cuatro íconos de las carreras como son **Magnus Walker** (velocidad), **Akira Nakai** (tuneado), **Risky Devil** (pandilla) y **Morohoshi-san** (forajido).

Siendo sincero, no conozco a ninguno y, en rigor, están más por un tema de marketing que otra cosa, pues no influyen en lo jugable más allá de representar los estilos de conducir ya mencionados. Hay que decir, por cierto, que estos a la larga resultan algo superficiales, ya que estarás ganando puntos de los cinco sin importar qué hagas.

Eso sí, también es correcto decir que sólo al ir avanzando en cada estilo de conducción se desbloquearán nuevas prestaciones para el vehículo, pero no es como si se desbloquearan según nuestro nivel en determinado modo, sino que lo hace según avanzamos en la historia y van apareciendo los nuevos eventos para cada estilo.

Hablemos ahora de la historia. Recordando al primer Most Wanted, **la narrativa se desarrolla a través de cinemáticas Live Action**, con una cámara subjetiva que nos quiere dejar como partícipes. No me complace hablar mucho de ellas, pues me parecen un agregado considerando el tipo de juego del que hablamos, **pero siendo tan recurrentes no puedo dejar pasar lo mal planteadas que están**.

Los personajes suelen dirigirse a nosotros con diálogos que ameritan una respuesta, **pero nuestro protagonista es mudo**… y nuestra banda parece un grupo de treintañeros que se quedó pegado en los 15. O sea, ¿en serio quieren que me crea que toda esta gente muy "underground" se va de fiestas en la cuales sólo beben... jugo?

Sin mencionar que **actúan como una novia psicópata**, llamándo-

te hasta el cansancio al puto teléfono mientras manejas y siempre con el mismo mensajito.

Mejor volver a lo que importa y hablemos de la jugabilidad en sí. Lo primero es decir que el juego, al parecer, **quiere sentirse dinámico, además de constante y vivo**. ¿A qué me refiero? Podremos viajar a cualquier competencia, punto de interés o al garaje sólo seleccionándolo en el mapa.

En éste también veremos a gente real y PNJ moviéndose en nuestra partida, en caso de que decidamos jugar en modo "solo". Una modalidad que, aunque suene estúpido, requiere conexión a internet para poder jugarse.

Las competiciones son bien monótonas y no rompen en nada lo ya visto. Están las carreras de toda la vida, las de ir a un punto B desde el punto A, contrarreloj, derrape y las que combinan derrape y velocidad. ¿Pero cómo se conduce en ellas?

Cuando hablamos de **Need For Speed** creo que todos pensamos en juego estilo arcade. O sea, que nos haga adaptarnos a su modo de conducción simple, pero resultón. Aqui no es el caso. **Es más como si fuera una putilla que hará lo que le pidas**. Juega a ser un falso simulador, con un gran abanico de prestaciones para modificar, a la vez que se presenta como un arcade.

Así, las prestaciones que podemos modificar son las básicas que te van a permitir correr más rápido y mejor: menos peso, mayor aceleración, más velocidad punta, mejor frenada o el hermoso nitro, una inyección de velocidad vital para ganar las carreras. Podemos mejorar el filtro de aire, el sistema de refrigeración, el colector de entrada, el sistema de combustible y el eléctrico, el bloque de motor, el árbol de levas, las culatas, el colector de escape, la suspensión, los frenos, los neumáticos, barras estabilizadoras y un largo etcétera que no nombraré.

Luego viene ajustar el manejo. Básicamente, definir cómo queremos que se comporte el vehículo sobre el asfalto, si con más derrape o agarre. Podemos hacerlo de manera muy detallada ajustando cada apartado: respuesta de la dirección, asistencia a la frenada, control de salida, diferencial, carga aerodinámica, fuerza de frenada, rigidez de los amortiguadores, fuerza del freno de mano y aún hay más.

Para alegría de muchos, **también podemos definir el manejo de un modo rápido y automático**, con una barra deslizante que a la izquierda ajusta el coche en derrape y a la derecha en agarre.


California
AN4KA1
SPEEDHUNTERS



Conviene experimentar mucho con esto, ya que **cambia de manera radical la manera de jugar**. Tanto que con el derrape bien definido podemos solucionar la gran mayoría de las curvas sin siquiera pisar el freno, ya que con un apropiado toque de dirección derraparemos.

Básicamente, **el juego no se molesta en proponer nada y sólo busca dejar feliz a todo el público**. ¿Pero por qué lo describo como algo malo? Me parece bien y lindo que cada uno elija como se desenvuelve el auto, pero la patada en las bolas viene al querer ejecutar una prueba de derrape tras venir de una de velocidad, pues tu auto prácticamente no te servirá de nada.

Debes entonces volver al garaje, tragarte el video de llegada, mover la barrita, tragarte el video de salida del garaje, seleccionar de nuevo el evento en el mapa y recién ahí empezar.

Lo bueno es que tan molesto ritual se solventa con las risas que ganarás al iniciar el evento de derrape y ver a la horrible inteligencia artificial, dando trompos una y otras vez sin llegar nada. Ni hablar de las percusiones. **La policía está de adorno** y con sólo virar en una esquina te pierden. No representan dificultad alguna.

Pero bue… pasemos de esto y seamos más rudos. Vámonos al PvP. Carajo, debo ver en el puto mapa dónde hay un jugador corriendo, llegar hasta él y ahí recién retarlo y ver si no me rechaza el cabrón.

Lo cierto es que nunca pude jugar contra más de un tipo. Creo que se podía lograr con invitaciones de evento, pero extrañé una opción más directa para correr con alguien al azar.

La parte más espectacular del juego es una que apenas tiene relevancia en lo jugable, pero no sería un Need For Speed sin ella: **la personalización estética**. Es sorprendente todo lo que puedes editar, como el capó, el parabrisas, el parachoques, los faros, las ruedas, las llantas, alerones, guardabarros, la patente o hasta el equipo de sonido. No hay parte del coche que no se puede cambiar, pero con un gran detalle…

Esperen… **¿¡dónde están mis malditas luces de neón!?** ¿Me están diciendo que el puto juego se desarrolla en su mayoría de noche y no tengo mis putas luces de neón? A la mierda, yo me largo…

El pseudo redactor de este artículo recalca que esto se basa en la beta y es probable que algunas cosas cambien (o eso espera) respecto al juego completo, que en los próximos días ya estará disponible para PlayStation 4 y Xbox One. ¿PC? Para enero.



# EL PROBLEMA DE LOS HOMBRES HERBÍVOROS

**En Japón es cada vez más común el caso de solteros que prefieren tener novias digitales a reales. ¿Agudizará esto el tema de la realidad virtual? Está por verse...**

Luis Felipe Puebla
#D_o_G

Este año, durante la pasada E3, **Bandai Namco** exhibió un nuevo tráiler de su demo técnica **Summer Lesson**, protagonizada por una nueva chica (en la imagen superior y, para mi gusto, mucho más occidentalizada que la del primer demo) y totalmente doblado en inglés.

Summer Lesson se presentó originalmente el año pasado, durante una conferencia de Sony Computer Entertainment Asia, como una demostración de realidad virtual para el futuro **Project Morpheus** de PlayStation 4.

En la demo, podíamos interactuar con una atractiva joven (no digo mujer, pues para mi su representación gráfica

es la de una adolescente o, con suerte, una veinteañera) en distintos diálogos y actividades a través de gestos con la cabeza.

Personalmente, lo encuentro un proyecto sumamente interesante, lejos de cualquier prejuicio que se pueda realizar. Está siendo realizado por **Tekken Project**, un estudio japonés y con un desarrollo (aunque sigue siendo un demo y no se sabe con certeza si esta demostración llegará a ser un producto final o quedará ahí) enfocado a un público japonés.

¿Cuál es el problema entonces? Japón lleva años con un problema social, ahora conocido como "sekkusu shinai shokogun" o **"síndrome del celibato"**.

En la sociedad nipona, cada vez son más los jóvenes, tanto hombres como mujeres, que no están interesados en sociabilizar ni entablar relaciones de pareja.

Una de las últimas estadísticas recopiladas por el Instituto Nacional de Investigaciones Demográficas y Seguridad Social de Japón reveló que un 61% de los hombres y un 49% de las mujeres entre los 18 y 34 años de edad no mantiene ningún tipo de relación sentimental y que **un tercio de los solteros menores de 30 años jamás ha tenido una cita** con el sexo opuesto.

El origen de este problema tiene múltiples fuentes, pero una de las más citadas es el demandante sistema laboral japonés, debido a que la falta de un empleo estable, las horas dedicadas al trabajo y la falta de dinero hacen que los jóvenes no tengan como meta mantener relaciones estables y a largo plazo.

Al grupo de hombres que han elegido este camino se les conoce como soushoku danshi (u **hombres herbívoros**) y no pocos han decidido optar por tener relaciones con personajes virtuales.

Hablamos, por ejemplo, de hombres mayores que prefieren mantener una relación con un personaje en algún simulador de citas como **Love Plus** de Nintendo 3DS, donde sacan a sus "novias" (o consolas en realidad) a pasear por el parque o comer un pastel para celebrar sus cumpleaños.

¿Lleva el título de Bandai Namco las cosas aún más lejos? ¿Puede empeorar todavía más el panorama para el país del sol naciente la llegada de la realidad virtual a la masa con programas como este?

Veo difícil que algo así ocurra en nuestro continente con tanta masividad. Pero Japón es casi un universo aparte y sólo el tiempo dirá que pasará en el futuro.





# La eterna promesa DE CALL OF DUTY

"Este será el mejor CoD de todos". Nadie, a estas alturas, se compra semejante falacia, pero Activision parece tener mucha fe en sus fans... o en lo crédulos que pueden llegar a ser.

David Ignacio P.
#Aquosharp

Lo dije hace exactamente un año, cuando comentaba sobre el aquel entonces próximo Advanced Warfare. **Y me equivoqué de forma rotunda**. Para quienes no hayan leído mi artículo en esa ocasión (mal por ustedes) les recordaré en síntesis mis palabras: "Call of Duty no puede caer más bajo porque ya está en el fondo".

En aquel momento me refería a lo malo que había sido el inmundo Ghosts, pero lamentablemente para todos los que somos fans de las guerritas digitales mi error no pudo haber sido más grave y, al poco tiempo, el cruel destino ponía en evidencia mi desacierto.

Hoy vuelvo a mi ingenuo optimismo y repito que el nuevo **Call of Duty: Black Ops III** no puede ser peor. **Y estoy convencido a tal punto que soy capaz, incluso, de apostar mi virginidad**.

Se preguntarán cómo puedo arriesgarme tanto. Bueno, pues tengo razones de peso para meterle unas fichas, partiendo por el hecho de que **Treyarch** vuelve a estar al mando del proyecto. Un muy buen antecedente tomando en cuenta que, previamente, nos han entregado juegos que van de regulares para arriba.

Además tendremos la oportunidad, por primera vez en lo que lleva la franquicia, **de disfrutar de la campaña en forma cooperativa de hasta 4 jugadores**, lo que según sus desarrolladores nos entregará alternativas totalmente nuevas en cuanto a la jugabilidad.

Debemos agregar también que **se prevén mapas abiertos**, lo que permite desarrollar estrategias más variadas a la hora de intentar alcanzar los objetivos.

Hay otros elementos que no dejan de ser interesantes y que desglosaré a continuación.

**Personalización:** Esta vez, como nunca, tendremos la capacidad de personalizar completamente al personaje durante el desarrollo de la historia, en cuanto a armas y habilidades. Dentro de las ventajas o mejoras ciberneticas a las que podremos acceder se encuentra **Cybercore Chaos**, la que permite marcar y hacer estallar al enemigo o golpearlo con choques eléctricos. Por su parte, **Cybercore Martial** está pensada para ataques rápidos y sigilosos.

**Capítulos desbloqueados:** Ya no estaremos obligados a jugar según el orden lógico y predeterminado y, en cambio, podremos elegir el segmento que deseemos y en el momento que queramos.

**Dificultad realista:** Lo que resulta ideal para quienes anhelan sentir la presión y el estrés




del campo de batalla. Con esta característica le decimos adiós a la regeneración automática y a las heridas menores. Si optamos por este nivel moriremos con tan sólo recibir una bala.

**Progresión (zombis):** Esta vez, los muertos estarán más vivos que nunca y, para enfrentarlos adecuadamente, se ha implementado un sistema basado en puntos de experiencia, los que obviamente nos posibilitarán ir aumentando nuestras capacidades en la medida que avancemos.

**Especialistas (multijugador):** Un ataque o técnica especial que sirve básicamente para obtener un mayor número de muertes o para mejorar la defensa.

**12+1 mapas:** No hace falta ser erudito para saber que en total son 13, pero lo que sí hace falta es poseer dispositivos de la actual generación porque quienes no los tengan no recibirán **Nuk3Town**.

Este año, a diferencia de otras ocasiones, no se conoce con tanto detalle el argumento de este futurista conflicto.

Se entiende que estaremos situados cuatro décadas después de los acontecimientos acaecidos en la parte futura de **Black Ops II**. Una época donde el progre-

so tecnológico juega un rol clave en la vida de los seres humanos, al extremo que ha llegado a transformar en cierto modo a la especie.

Las aplicaciones militares de estos progresos científicos han desencadenado en la creación de **supersoldados**, algo inaceptable para un segmento de la sociedad que intentará por todos los medios detener lo que ante sus ojos son aberraciones.

## PRIMER VISTAZO

Pude jugar la beta y de inmediato me tranquilizó el saber que los exo movimientos son bastante restringidos. Podemos caminar por algunas paredes, algo similar a una pequeña flotación, más uno que otro doble salto, pero solo eso y lo agradezco.

El ritmo es frenético, como es ya costumbre en la franquicia, aunque me dio la impresión de que se necesitaban unos disparos más que







en otras ocasiones para acabar con los rivales.

Se implementó (o mejor dicho se copió) un poder especial dependiente de la especialidad que selecciones, el cual en mi opinión no es ni muy trascendente ni irrelevante, por lo cual no debería afectar el ritmo del combate.

La conexión parecía estable, **pero el maldito lag sigue presente**. Es de esperar que mejoren este aspecto ya que resulta fundamental.

Lo otro que podría mencionar es que las killstreaks no me gustaron y los entornos se veían reguleques. Espero que ojalá la versión final demuestre algún grado de progreso en estas debilidades.

## SIN CAMPAÑA

Ya no son pocos los casos en los cuales las consolas de generación anterior han comenzado a recibir versiones de inferior calidad y, para no ser menos, con Black Ops 3 la han hecho en grande ya que no sólo se informó que en PS3 y Xbox 360 el juego correrá a indignos 30 fps, lo cual causa un enorme desmedro en la vertiginosidad del juego, **sino que además no contará con el modo campaña**.

Uno de los motivos entregados como explicación (o mala excusa) es que sería imposible lograr un cooperativo a la par del que se verá en "las hermanas mayores". De este modo, quienes no posean una PlayStation 4, Xbox One o PC gamer quedarán restringidos a disfrutar sólo de las elementos online: el modo Zombie y el Multijugador.

Los infaltables DLC ya están anunciados y, por el momento, sabemos dos cosas: que llegarán antes a PlayStation y que se componen de 4 paquetes con nuevos mapas, aunque ya se señaló que algunos serán reinvenciones de escenarios clásicos. Lo menciono porque dependiendo de cuáles sean los elegidos podría ser una noticia buena o una gran decepción.

Quienes no tendrán que preocuparse de quedar conformes con esta medida son nuevamente los "retrógrados" porque para ellos no habrá Season Pass, por lo tanto tendrán que conformarse sólo con el contenido en disco y no tendrán ninguna posibilidad de expandir la experiencia.

Quizás el único consuelo para aquellos desafortunados es que pagarán 10 dólares menos si desean adquirir el título. Parece caro si consideramos que se removió un tercio del juego.

Call of Duty Black Ops 3 se estrena este 6 de noviembre, día en el que finalmente sabremos si la saga sigue en caída libre o si los niños rata chillarán de alegría.

# Más allá
# DE LAS ESTRELLAS

**Metroid Prime fue quizás el mejor juego de su generación, gracias a su tremenda jugabilidad y atractiva propuesta, pero sobre todo por su protagonista, la inigualable Samus Aran.**

**Felipe Quezada Castañeda**
**#Lynhander**



El universo, la última frontera. Millones fueron los testigos que presenciaron el espectacular y triunfal regreso de **Samus Aran** a las consolas hace ya más de 12 años, cuando fuimos partícipes de una de las aventuras más increíbles en la historia de los videojuegos: **Metroid Prime**.

Debieron pasar casi diez años para que la cazarrecompensas estrella del universo volviera en gloria y majestad a completar su siguiente misión en la cuarta consola de sobremesa de Nintendo, la **Gamecube**, entregando una experiencia superlativa en cuanto a control y diseño.

Nos daba la oportunidad de tomar el rol de Samus detrás de su casco, avanzando vertiginosamente a través de millares de enemigos para completar con éxito nuestra misión en el gigantesco planeta **Tallon IV**, acabando con hordas de enemigos y culminando de manera épica y sublime.

## UNA GRAN HEROÍNA

En la actualidad, hay una enorme cantidad de juegos y franquicias que presumen de contar con una fémina entre sus filas. Una heroína o una malvada antagonista, cuya sola presencia pretenda, bajo circunstancias que pueden ir de lo ordinario hasta lo curioso, encajar en el canon del fanservice o de otro es-



pectro que motive que uno quiera tener el título en su estantería.

No obstante, todos son simples rezagados, construidos a posteriori de la única y mítica Samus Aran. La popular heroína que inscribió su nombre en la historia de los videojuegos al protagonizar **uno de los títulos más laureados de su tiempo**.

No obstante, Metroid es una saga que, además de hacerse respetar, también se hace de rogar, pues una década pasó entre el original de Super Nintendo y el juego que estamos comentando, una de las mejores aventuras hecha nunca y, según muchos, el mejor juego de la era de los 128 bits.

Pero su camino no estuvo exento de problemas, sobre todo por sus antecedentes, que jugaban divertidamente con la polémica. Cómo olvidar a aquellos indignados fanáticos de la franquicia cuyas furiosas quejas comenzaron cuando supieron que un estudio diferente de **Nintendo EAD** se haría cargo del regreso de Samus a la acción.

Furia que se agravó al confirmarse que Metroid Prime sería **una aventura de acción en primera persona**, rivalizando con la tradicional vista en 2D de la anterior entrega y que, por supuesto, nadie entonces pensaba que podía ser desechada.



Sin embargo, el resultado no sólo sí gustó a sus seguidores, sino que se convirtió en uno de los mejores (sino el mejor) juego tanto de la franquicia como de la infame Gamecube, consolidándose como el **Juego del Año** absoluto en las publicaciones más prestigiosas, frente a títulos del calibre de **ICO**, **GTA: Vice City** y **Splinter Cell**.

Esto, además, de vender millones de copias en el mundo y demostrar lo que muy pocos estudios y franquicias pueden: que no importa el tipo de juego ni el cambio de perspectiva, **mientras sigas fiel a tus orígenes, la magia no se perderá**.

Y Metroid Prime, pese a su tremendo cambio, supo mantener vigentes todos los elementos que hicieron grande a su original, refrescando los necesarios y reimaginando el universo de Samus Aran de manera magistral y única.


*Ridley regresa aún más peligroso.*


*Flaahgra, la fuente del agua tóxica.*



*Otro malote con ganas: Omega Pirate.*

Y es que dicen por ahí que Samus es un personaje inigualable. **Y es cierto.** La mujer tras la armadura naranja salva la galaxia en múltiples ocasiones, batallando en contra de los piratas espaciales y defendiendo sus intereses como cazadora interestelar.

Pero esta vez deberá demostrar que su consciencia es firme para sobrevivir al más terrible mal que haya azotado a la galaxia. Deberá dejar sus fines de lado para ir en la búsqueda del origen del cáncer radiactivo que está matando a uno de los planetas donde la **Civilización Chozo** vivió mucho-tiempo atrás. Porque en el seno de su origen, ella sabe que les debe todo... incluso mucho más que la propia vida.

## REGRESO A CASA

Metroid Prime nos pone en la piel de Samus Aran en un momento previo a los acontecimientos vividos en **Super Metroid** y posteriores a la destrucción de la base de los piratas espaciales en Zebes, vivida en el Metroid original.

Mientras la cazarrecompensas viaja hacia un destino no especificado, recibe unas extrañas transmisiones desde la fragata espacial **Orpheon**, en órbita alrededor de Tallon IV, que interpreta como señales de auxilio. Al llegar, descubre que la nave es una estación de investigación genética para la mejora artificial de las criaturas nativas del planeta ya citado.

No obstante, **la mayor parte de la tripulación de la Orpheon está muerta**. El escaneo del lugar le permite a Samus encontrar la fuente de la señal que llegó a sus consolas: un enorme parásito que ha asesinado a la mayoría de los piratas y que ha infestado a la nave con un tipo de material desconocido, de propiedades cancerígenas, y que ha hecho mutar a las criaturas en formas de vida hostiles, incluyendo a este parásito.

Una vez derrotada, la enorme criatura cae a los reactores de la fragata, poniendo a la nave en estado de autodestrucción. Samus intenta regresar al lugar donde aterrizó, pero el enorme daño sufrido por la Orpheon genera una serie de explosiones que impactan a nuestra heroína, causando un deterioro masivo en su traje mecánico, perdiendo la totalidad de sus aumentos y escapando apenas con vida.

Antes de su llegada, había sido testigo del escape de uno de sus némesis, **Ridley**, escapando también de la Orpheon con varias mejoras e implantes cibernéticos. Samus entonces se ve forzada a ir a Tallon IV, para terminar para siempre con la amenaza de los piratas.

Samus aterriza en la



superficie de Tallon (la primera área del juego) descubriendo que el planeta, en un lejano pasado, fue un asentamiento de la Civilización Chozo. Una avanzada raza de seres que, en el pasado, criaron e infundieron a Samus con su sangre, a fin de hacerla compatible con su tecnología y dotarla de su característico traje.

La tecnología y los escritos dejados por estos seres en las ruinas le hacen ver a Aran que el planeta fue contaminado por un extraño material cancerígeno proveniente del espacio y que llegó a Tallon IV debido a un enorme meteorito, matando a todo ser vivo, corrompiendo el agua y gran parte de la vegetación.

Una vez que todas las piezas de información comienzan a encajar y comienza a explorar Tallon IV, Samus descubrirá que los piratas son sólo un añadido a un enemigo formidable,

pues el meteorito que golpeó al planeta era en realidad un leviatán: un fragmento de material altamente radiactivo llamado **Phazon**, con la capacidad de mutar, envenenar y corromper toda materia orgánica.

Los piratas espaciales descubrieron que los Chozo fueron corrompidos por este material y abandonaron el planeta tras sellar con un templo el cráter de impacto, impidiendo así que el Phazon acelerara la corrupción del planeta a fin de poder dar tiempo a que la solución a la infección se encontrara en el futuro.

## SAMUS, LA MEJOR

Es en esta primera parte del juego donde nos damos cuenta que Metroid Prime no es sólo una vuelta de tuerca a la filosofía de la franquicia, **sino una suerte de reimaginación de la aventura de Samus**, a fin de que el jugador se sienta detrás del casco y perciba sus armas como propias, sin perder un ápice de los elementos que hicieron grande a su original.

Así, los nombres de cada una de las componentes de la armadura de Samus serán familiares y sabremos qué hacen apenas las vayamos encontrando: **Varia Suit**, **Super Missile**, **Power Bomb** o **Ice Beam**, entre otros, se vuelven conocidos y amplian el arsenal de armas y aumentos de Aran a fin de poder completar la aventura a la vieja usanza, explorando y descubriéndolo todo, disfrazando la linealidad de la saga de una manera exquisita.

Sin embargo, **nada es más satisfactorio que la jugabilidad de Metroid Prime**. Te sientes como la heroína y compruebas que la ergonomía del control de Gamecube es clave en la conformación de una pieza maestra en cuanto a maniobrabilidad. Porque Metroid Prime se juega sólo con un stick análogo y, honestamente, **da una clase magistral de cómo dotar de agilidad a un juego en primera persona** y, obviamente, con un componente de diversión máximo.

No sólo es la primera persona la que altera drásticamente la filosofía de Metroid. Uno de los elementos más distintivos de Prime es la posibilidad de escanear todos los elementos distintivos del entorno y conocer la información que respecta a cada característica.

Así, no sólo conocemos dicha información con lujo de detalles, sino también la opinión y comentarios de Samus al respecto, pues pese a seguir la línea característica de Nintendo en torno a que nuestra heroína no habla, **sí puede expresar lo que piensa en el registro o logbook** que se crea tras los escaneos.



Cada pieza de información relativa a los enemigos de Aran llevará consigo sus comentarios, dejándonos conocer algo más de la personalidad de la cazarrecompensas, algo nuevo en la franquicia.

También se añaden nuevos elementos a la jugabilidad y exploración. Uno de los más novedosos corresponde a los **visores de batalla**. Por ejemplo, uno de ellos corresponde al visor termal, el cual permite identificar los elementos del escenario en función de su temperatura. Así, cuando los enemigos puedan camuflarse con el entorno, servirá para encontrarlos y atacar.

La familiaridad que generan los aumentos y armas hacen de los nuevos añadidos algo que otorga frescura a la fórmula, permitiendo hacer un uso intensivo de los escenarios en el ámbito explorativo y en las batallas finales de fase, donde un arma o aumento puede hacer la diferencia entre una tremenda victoria o una durísima derrota.

La combinación de todos estos elementos le entregan al jugador la sensación de percibir a Metroid como algo familiar y continuista respecto de su original.

Esto, sumado a la frescura que le dan los elementos nuevos y añadidos, dota a Prime de un conjunto magistral



de contenidos que permiten una exploración libre y al gusto del jugador, sumando a aquello batallas y puzles donde nuestra inteligencia y creatividad es puesta a prueba todo el tiempo.

## CONCLUSIONES

Metroid Prime es un justo heredero de la fórmula que hizo grande a esta popular y querida franquicia, manteniendo indemnes sus elementos distintivos y dando un toque de frescura al juego a fin de entregarle al jugador una experiencia inigualable en términos explorativos y de control y diseño.

No en vano se convirtió en un paradigma que ha sido rediseñado, mejorado, empeorado y laureado un sinfín de veces por otros juegos, sin conocer un resultado igualmente exitoso.

Samus Aran hace gala de un trabajado argumento, manteniendo sus cotas de misterio y misticismo con una jugabilidad magistral gracias al ímpetu y creatividad de **Retro Studios** por construir una obra que ha trascendido incluso a la mala fama de Gamecube, que tuvo la mala suerte de competir contra una maravilla como Playstation 2.

Sin embargo, ¿es esta consola de Sony la que tiene el mejor juego de su generación? Es muy probable que no. Y ahí está Samus Aran para argumentar por qué.



# Rise of the Tomb Raider

# UN SALTO AL VACÍO

**Una de las heroínas más importantes del mundo de los videojuegos está de vuelta, pero con una variable arriesgada: su épica aventura será exclusiva por ahora para Xbox.**

**Felipe Jorquera Lastra**
**#LdeA20**

El dato no es menor: el nuevo **Rise of the Tomb Raider** será exclusivo de Xbox One y 360 en su lanzamiento, llegando a PC sólo a inicios del próximo año y recién lo hará a PlayStation 4 a fines del 2016. Una apuesta arriesgada, considerando que dejan al margen a un mercado de casi 30 millones de jugadores, sólo considerando a los que ya tienen la consola de Sony. Encima, salen en un mes lleno de bombazos y estrenos.

¿Pero qué sería de **Lara Croft** sin riesgos o aventuras en las que embarcarse? Y, para entenderlo, basta remontarnos al año 1996, donde por primera vez pudimos apreciar a nuestra heroína, que desde un comienzo no la tuvo nada fácil.

En los '90, las mujeres tenían un rol bastante secundario en los videojuegos y solían ser las damiselas en apuro que nuestro protagonista debía rescatar. **Toby Gard**, creador de la franquicia y del personaje de Lara, pasó por muchas dificultades para dar con el personaje que conocemos hoy. De partida, tenía rasgos latinos y su nombre era **Laura Cruz**, lo que no agradó mucho a la compañía encargada del juego, por lo que optó por darle un nombre más británico.

Muchas han sido las aventuras en las que hemos visto a nuestra aventurera favorita,



desde comics hasta películas (aunque mejor olvidamos este apartado), pero es en los videojuegos donde se ha desarrollado a plenitud.

La última entrega que pudimos disfrutar fue **Tomb Raider**, el 2013, el cual sirvió como reinicio de la saga. Así, de la mano del estudio **Crystal Dynamics**, nos llegaba un título que metió poco ruido al inicio, pero acabó convertido en uno de los grandes juegos de ese año.

Después de estos grandes resultados, era previsible una secuela y ésta no se ha hecho esperar demasiado. Rise of the Tomb Raider viene a mostrar a una Lara mucho más madura de la que vimos en su anterior entrega, donde nuestra protagonista era una joven inexperta que tuvo que aprender a sobrevivir a la fuerza.

En esta ocasión, **Lara tendrá mucho más claro sus objetivos** y no sólo se tratara de una lucha de supervivencia, sino que también nos enfrascaremos en **la búsqueda de un tesoro**, tal como ocurría en los primeros títulos y algo que los fans pedían a gritos para volver a las raíces de la saga.

Pese a que aún no sabemos todos los detalles, podemos adelantar que **la historia se centrará en el difunto padre de Lara**, quien estuvo años trabajando en encontrar el cofre que contiene el se-





creto de la vida eterna. Está de más decir que fue una tarea infructuosa, pero que repercutió en sus recursos, reputación y lo alejó completamente de su familia.

Pese a esto, **Lara descubre una pista en Siria que podría devolverle la reputación a su padre** y decide ir en busca de la tumba del profeta que contendría el artefacto de la vida eterna. Comienza así la peligrosa aventura que nos llevará a Siria, Siberia y una tercera localización que el estudio todavía no ha revelado.

La jugabilidad del título será parecida a la anterior, pero se incorporarán bastantes mejoras y opciones. Tendremos un **sistema de recolección de materiales** mucho más complejo, con la posibilidad de crear armas, flechas y equipamiento.

Esto será posible gracias a **un mapa mucho más grande** donde poder recolectar plantas, pieles o engranajes que nos permitirán mejorar nuestro equipo y progresar más fácilmente.

Tendremos la libertad, además, de superar la aventura ya sea **de forma sigilosa o disparando a diestra y siniestra**. Para lo primero se han añadido varias opciones, desde poder escondernos entre los arbustos para matar a los enemigos, a la usanza de un **Assassin's Creed**. En el segundo caso, en tanto, volverán las ejecuciones al disparar en las piernas o brazos de los villanos.

Aclaramos, eso sí, que habrá ocasiones en las que el sigilo no será una opción válida y deberemos afrontar la situación a punta de pistola.

Pese a que los jugadores más experimentados reclamaron bastante por el **Instinto de Supervivencia de Lara**, que simplificaba en demasía el juego al marcarnos el camino a seguir, los enemigos y los materiales, los desarrolladores decidieron mantenerlo en el juego.

Eso sí, **por suerte estará la opción de desactivarlo** en el menú de opciones, por lo que si quieres una real aventura, sin ayudas, te recomendamos hacerlo.

El sistema para subir de nivel y mejorar las habilidades también será similar. Ganaremos puntos por derrotar enemigos, recolectar materiales o descubrir secretos, los cuales nos servirán para mejorar nuestras estadísticas, que estarás divididas entre tres categorías.

Estas son: **matona** (habilidades de cuerpo a cuerpo y curación), **cazadora** (caza y saqueo) y **superviviente** (fabricación y exploración).

Como pasaba en el anterior título, al llegar a un campamento podremos ocupar los pun-



tos de habilidad para subir alguna de estas tres categorías.

Y no sólo eso. Como decíamos, el sistema de recolección de materiales se ha vuelto mucho más complejo, lo que nos permitirá tener una amplia gama de mejoras para nuestro equipamiento, pudiendo mejorar las características de nuestro arco, pistolas, piolet e, incluso, modificar las ropas de nuestra protagonista.

Uno de los apartados que nos hizo falta en la anterior entrega fue el de las **misiones secundarias**. Por fortuna, en esta entrega encontraremos bastantes, así como personajes a los cuales podremos ofrecerles nuestra ayuda.

Estas misiones nos reportarán beneficios y recompensas suculentas, aunque serán completamente opcionales, pudiendo pasar de ellas si así lo queremos.

Quienes jugaron el título anterior de seguro recuerdan las famosas **"tumbas"**, niveles en los cuales teníamos que solucionar algunos puzles para encontrar un tesoro con buenas recompensas. Pese a que eran bastantes divertidas, eran a la vez sencillas de superar y, al parecer, Crystal Dynamics ha querido profundizar en ellas para convertirlas en verdaderos desafíos, mucho más elaborados y que re-



querirán de una mayor preparación de nuestra parte para superarlos.

Los **coleccionables** volverán en esta aventura, pero ahora tendrán mayor importancia en la historia. Los **documentos**, que alcanzarán la gran suma de 185 repartidos por todos el mapa, nos permitirán aprender distintos idiomas para superar algunos puzles, mientras que también habrá casi 60 reliquias.

En cuanto al apartado gráfico, se nota que el juego ha evolucionado de forma notable respecto de su anterior entrega y más aún comparados con la versión original de la generación pasada, antes de su remasterización.

Las animaciones faciales mejoraron notablemente, los cambios climáticos que veremos lucen verdaderamente impresionantes y el juego correrá a 1080p y con 30fps contantes, por lo que lucirá hermoso y fluido siempre.

Todo indica que el nuevo Tomb Raider, pese a no tener tantas novedades, **mejorará todo lo apuntado** para superar a su ya brillante antecesor, sobre todo en su versión de Xbox One. Habrá que esperar hasta el 10 de noviembre para corroborarlo... aunque los dueños de PS4, claro, tendrán que esperar bastante más.


YO-KAI
WATCH
™

# Yo-Kai Watch
# ¿EL NUEVO POKÉMON?

**Con la reputación de destronar a Pokémon en sus hombros, al fin se lanza el fenómeno nipón de Nintendo 3DS, a dos años de su lanzamiento original. ¿Logrará triunfar en América?**

**Luis Felipe Puebla**
**#D_o_G**

Tras anunciarse localización en abril pasado, este mes finalmente llega para la portátil de Nintendo uno de los lanzamientos más interesantes del 2015, **Yo-kai Watch**, un juego de rol y aventura creado por el veterano equipo de **Level-5** para 3DS, lanzado originalmente en Japón el 2013, luego de dos años de desarrollo.

Dos años más han pasado para ver en nuestro continente su localización y fue nada menos que la propia Nintendo of America la encargada de gestionarlo. Llamativo al menos, considerando que en Japón este título compite directamente con una de las franquicias más importantes de la gran N: **Pokémon**.

## ALGO DE HISTORIA

En Yo-kai Watch encarnaremos el papel de **Nathan "Nate" Adams**, un niño normal y corriente originario de la ciudad ficticia de **Springdale**. Un día, mientras se encontraba cazando bichos en el bosque, encuentra una máquina expendedora de cápsulas típica japonesa (un gashapon).

Cuando abre la cápsula, de su interior emerge un yokai llamado **Whisper**, quien le entrega al niño un Yo-kai Watch, dispositivo con una apariencia similar a un reloj. Con este aparato, Nate puede ver e identificar a distintos yokai que deambulan

por la ciudad molestando a los humanos y causando problemas.

Se unirá a Nate y Whisper otro yokai gato llamado **Jibanyan** y juntos iniciarán su aventura de hallar a otros yokai por todo Springdale.

## PARECIDO, NO IGUAL

Si comenzamos a hablar de la jugabilidad del título, hay muchos aspectos que hacen inevitable su comparación con los juegos de Pokémon, pero tiene suficientes detalles que no lo convierten en un clon y entrega elementos distintivos que le dan identidad propia.

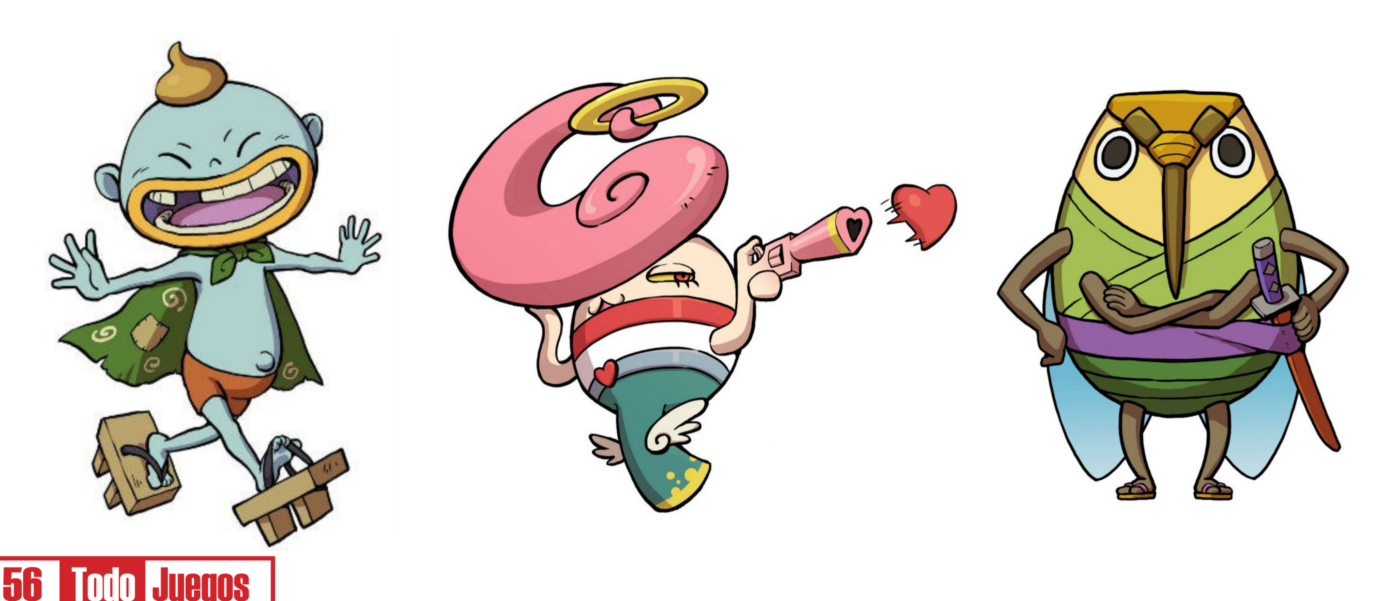
El juego es un RPG donde debes capturar a los distintos yokai, pero no sólo basta con derrotarlos en una batalla. **Para atrapar a un yokai, antes de iniciar una pelea debes darle un alimento (fruta) que sea de su gusto**. Al finalizar, si el yokai derrotado te entrega su medalla, significa que te has hecho amigo de esa criatura y podrás invocarlo a tu voluntad.

Tu equipo lo formarán seis yokai con los que hayas entablado amistad y las batallas son de 3 contra 3, con tres personajes en la línea de combate mientras los otros quedan en la retaguardia, pudiéndolos cambiar de lugar.

Estas batallas son más dinámicas, ya que no basta con sólo ordenar los ataques, sino que **deberás ejecutarlos a través de minijuegos** que te pedirán interactuar ya sea siguiendo patrones con la pantalla táctil u otros movimientos similares.

Por cierto, **los yokai no se encuentran aleatoriamente por el mapa**, sino que debes buscarlos por tu cuenta. Así, por ejemplo, puedes buscar a personas poseídas atormentadas por yokai o buscarlos en tu entorno en una mecánica muy al estilo de los juegos de **Profesor Layton** (otra de las creaciones de Level-5).

Otras formas de obtener distintos yokai son encontrar máquinas de gashapon, donde po-









drás comprar capsulas con dinero del mismo juego o con monedas de juego de Nintendo 3DS (las monedas que obtienes al dar pasos con la consola encendida o en stand-by).

Existen ocho clases distintas de yokai, cada una con sus propias fortalezas y debilidades. También pueden transformarse o tener formas mas poderosas a medida que suben de nivel o se equipen con ciertos objetos al luchas (cualquier parecido con otro juego es... ¿sólo coincidencia?).

También existe un yokai legendario al que sólo puedes acceder al completar el compendio de casi 200 yokai existentes (al enterarme sobre este personaje legendario sufrí una especie de deja-vu misterioso).

Además existen numerosas actividades a realizar en Springdale, como **misiones secundarias** para aumentar nuestra experiencia o **minijuegos** tanto de caza de bichos como de pesca para obtener ítems especiales. En ese sentido, el juego parece ofrecer suficiente como para mantenernos ocupados muchas horas.

## PIKACHU EN BAJA

Pese a ser una franquicia nueva, Yo-kai Watch ha provocado todo un boom en Japón. Este juego, lanzado en julio de 2013, superó el medio millón de juegos vendidos en ese país, hacia febrero de 2014, cifra nada despreciable para ser una nueva IP.

No obstante, tras el estreno de la serie de anime, la cifra se duplicó alcanzando el millón en ventas sólo en dos meses más. Habiendo generado tanto interés, obviamente la secuela no se hizo esperar.

Nuevamente emulando a Pokémon, la segunda entrega de Yokai Watch se lanzó en julio del 2014 y llegó en dos cartuchos por separado: **Honke** y **Ganso**. Para fines del año pasado, ambos juegos combinados vendieron más de 3 millones de unidades, convirtiendo a **Yo-kai Watch 2** en el

más vendido para Nintendo 3DS en 2014.

Adicionalmente, cuenta con un spin-off titulado **Yo-kai Watch Busters** que también viene en dos sabores, **Aka Neko-dan** y **Shiro Inu-tai**, que permite el juego cooperativo hasta con 4 jugadores.

Como si fuera poco, una alianza con **Ubisoft** ha permitido el lanzamiento de una edición especial de **Just Dance** que presentará solo temas pertenecientes a Yo-kai Watch y será exclusivo de Japón en diciembre próximo. Sin contar que ya existe el desarrollo de la tercera parte del arco principal y otro juego del spin-off de Busters en camino.

Tal volumen de lanzamientos en tan sólo dos años para una IP nueva es evidencia más que contundente para **demostrar la locura que Yo-kai Watch ha desatado en Japón**.

Es que no sólo cuenta con una cantidad importante de juegos, sino que también posee una **serie de anime** (en emisión, con 91 episodios y contando) al menos **tres mangas** distintos y otros tantos de **4koma** (comic de cuatro viñetas muy populares en Japón), una **película animada** (y una segunda para diciembre), un **juego de cartas coleccionables** y mucho más merchandising disponible. El fenómeno es grito y plata.

La notoriedad de Yo-kai Watch en Japón ha sobrepasado a un gigante como es **Pikachu y su pandilla**. Jibanyan es por lejos el personaje más conocido de la serie y hoy **supera en popularidad al icónico personaje amarillo**.

Mientras la mercancía de Pokémon se puede encontrar en oferta, en el caso de Yo-kai Watch todo parece tener precio Premium. ¿Pero se puede replicar este fenómeno en occidente?

## BARRERA CULTURAL

Su llegada a América viene cargada con un gran bombardeo de marketing, al menos en Estados Unidos. La serie de televisión se comenzó a emitir en **Disney**













**DX** en octubre, mientras que **Hasbro** confirmó el lanzamiento de juguetes con figuras de la franquicia para inicios del próximo año.

Nintendo, por su parte, además de publicar el juego, también lanzara un paquete de Nintendo 2DS (una versión de la consola con un público objetivo infantil) que tendrá preinstalado este título. Y eso sólo para comenzar.

Ya veremos, sin embargo, cómo reacciona el público americano. En Pokémon, mucho de su público es infantil y la verdad es que también cuenta con una gran base de fans adultos que conocieron y jugaron la serie en su niñez. Yo-kai Watch en Japón está enfocado totalmente a los menores e, incluso, hay una entrevista viral a un niño japonés donde se le pregunta por qué le gusta tanto Yo-kai Watch y responde, sin tapujos, que es **"porque no existen molestos adultos jugándolo"** como es en Pokémon.

Otra de las barreras es el tema cultural. De partida, porque no tenemos idea qué es un Yo-kai, que en rigor son **monstruos y fantasmas del folklore japonés**. Un niño de ese país puede, en efecto, relacionar fácilmente personajes con historias y cuentos típicos orientales, pero que por acá desconocemos por completo.

El humor es un componente bastante acentuado, pero siendo este tan básico e inocente no sé cómo lo tomará un niño occidental que cada vez pierde más rápido su inocencia, bombardeado por juegos más adultos y a los que tiene acceso sin la supervisión paterna que sería pertinente.

Yo-kai Watch llega con el respaldo de una Nintendo que cree que llegará a ser un éxito al nivel de su país de origen. **Pero destronar a Pokémon en este lado del mundo lo tiene difícil**, aunque nunca se sabe cómo reaccionará el mercado... y menos cuando lo conforman niños más maduros de lo que muchos creen.


facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS